**Spielplan – "Quest zur Werkstatt"**

*(Adventure/RPG-Textbasiert mit Action-Elementen)*

**1. Kernkonzept**

* **Genre**: Textbasiertes Adventure mit RPG- und Rätsel-Elementen.
* **Ziel**: Erreiche die Werkstatt, besiege den Endboss und entdecke Geheimnisse.
* **Hook**: Einzigartige Kombination aus **Bosskämpfen**, **Deutschland-Rätseln** und **Easter Eggs**.

**2. Spielmechaniken**

**2.1 Steuerung**

* **Bewegung**: W (vorwärts), A (links), S (rückwärts), D (rechts).
* **Interaktion**: Befehle wie Nimm [Item], Öffne [Tür], Kämpfe gegen [Boss].
* **Inventar**: Begrenzt auf 5 Items (z. B. *Eimer, Schlüssel, Lebenslauf*).

**2.2 Spielablauf**

1. **Start**: Wahl zwischen 3 Charakteren (nur Namen unterschiedlich).
2. **Hauptquest**:
   * Sammle Items (Eimer, Schlüssel, Lebenslauf).
   * Löse Rätsel (Wasser-Mechanik, Boss-Fragen).
   * Betrete die Werkstatt für den Finalkampf.
3. **Alternativ-Enden**:
   * *Easter Egg-Pfad*: Werde vom "King" überrascht und verliere Items.
   * *Schnellroute*: Finde versteckten Schlüssel, um Boss zu umgehen.

**2.3 Kampfsystem**

* **Bosse**:
  + *Remy*: Muss für den Keller-Schlüssel besiegt werden.
  + *Malaga*: Stellt Fragen über Deutschland (falsche Antwort → Kampf).
  + *Endboss*: In der Werkstatt (höchster Schwierigkeitsgrad).
* **HP-System**:
  + Start-HP: 100.
  + Boss-Angriffe: -20 HP pro Treffer.
  + Heil-Items: +20 HP (z. B. *Schwert als Item*).

**2.4 Rätsel & Umgebung**

* **Wassermechanik**:
  + Brennender Wald blockiert Weg → Mit Eimer löschen.
* **Deutschland-Rätsel**:
  + Beispiel: *"Wie heißt das größte Bundesland?"* (Antwort: Bayern).
* **Geheime Pfade**:
  + Versteckte Kiste mit Schlüssel (spart Malaga-Kampf).

**3. Level-Design**

| **Ort** | **Features** | **Items** |
| --- | --- | --- |
| Spawn-Punkt | Startbereich, Sicherheitszone | – |
| Verlassene Hütte | Offene Tür, verschlossener Keller | – |
| Remys Garten | Wasserquelle | Eimer |
| Brennender Wald | Blockiert Weg | – (Benötigt Eimer) |
| Werkstatt | Endboss, Lebenslauf als Schlüssel | Lebenslauf (Belohnung) |

**4. Items & Belohnungen**

* **Schlüssel**: Öffnet Keller (nach Remy-Kampf).
* **Eimer**: Löscht Wald (mit Wasser gefüllt).
* **Lebenslauf**: Zugang zur Werkstatt.
* **Easter Egg**: "King Jumped dich" → Zufälliger Itemverlust.

**5. Fehlermechaniken**

* **Game Over**: Bei HP = 0 → Zurück zum Spawn.
* **Ungültige Eingaben**: Klare Fehlermeldungen (z. B. *"Unbekannter Befehl"*).

**6. Technische Umsetzung**

* **Plattform**: Konsolenbasiert (Python, C# etc.).
* **Speicherstand**: Automatisch nach jedem Bosskampf.